

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan erat kaitannya dengan pengembangan sumber daya manusia, tidak heran jika saat ini pendidikan menjadi sebuah tolak ukur kemampuan (*skill*) seseorang. Banyak lembaga-lembaga pendidikan bermunculan untuk menunjang kebutuhan masyarakat akan pendidikan. Salah satunya terdapat pada jenjang pendidikan menengah yaitu dalam pendidikan kejuruan. Menurut penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15, “pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan, dan Madrasah Aliyah Kejuruan”.

Salah satu pendidikan kejuruan yang sangat pesat perkembangannya pada saat ini ialah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang merupakan jenis pendidikan yang mempersiapkan lulusannya memasuki dunia kerja dengan berbagai macam program keahlian yang dapat dipilih oleh siswa. Program pendidikan berpusat pada pemberian latihan-latihan bagi pengembangan dan penguasaan keterampilan-keterampilan kerja. Data terbaru pada tahun 2017 sesuai data statistik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bahwa jumlah siswa pada jenjang SMK di Jawa Barat mencapai 990.062 siswa, sedangkan pada jenjang SMA di Jawa Barat mencapai 644.854 siswa. Artinya, jumlah seluruh sekolah jenjang Pendidikan Menengah sebanyak 61% adalah SMK dan 39% adalah SMA. Dengan begitu, SMK mengalami peningkatan yang cukup pesat dibandingkan dengan SMA.

SMK diarahkan pada penguasaan kecakapan, kebiasaan, keterampilan kerja, atau performansi kerja. Sehingga lulusannya diharapkan dapat langsung berkerja, namun tanpa memperkecil peluang mereka untuk dapat melanjutkan pendidikan pada jenjang Pendidikan Tinggi.

Secara umum tujuan pendidikan di SMK sebagaimana tercantum pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Oleh karena itu, struktur kurikulum SMK memiliki suatu program pendidikan yang utuh untuk masing-masing program keahlian yang dirancang dan dikembangkan sebagai satu kesatuan tatanan program pendidikan yang tersendiri (unik) dan utuh (holistik).

Undang-undang Nomor 12 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2005-2025 menyebutkan, bahwa tingkat pendidikan di Indonesia mengalami peningkatan yang terlihat dari meningkatkannya jumlah penduduk usia 15 tahun ke atas yang telah menamatkan jenjang SMP/MTs ke atas. Namun menurut Ali (2014, hlm. 2), “kondisi ini belum memadai untuk menghadapi persaingan global yang makin ketat pada masa depan, terutama menghadapi tahun 2020 pada saat Indonesia memasuki era pasar bebas.” Diadakannya SMK diharapkan mampu menghasilkan generasi-generasi baru yang mampu bersaing sesuai dengan tuntutan dalam menghadapi persaingan global.

Namun terjadi keresahan pada masyarakat ketika SMK yang diharapkan mampu untuk memberikan lulusan yang siap kerja berbanding terbalik dengan realita yang ada di masyarakat bahwa SMK merupakan penyumbang angka pengangguran tertinggi pada saat ini. Hal ini terjadi karena adanya persaingan di dunia kerja antara lulusan SMK dengan lulusan SMA. Data terbaru yang dinyatakan oleh Badan Pusat Statistik (dalam Matanasi, 2016), pada tahun 2013 persentase pengangguran dari lulusan SMK sebanyak 11,19% dan pada tahun 2014 meningkat menjadi 11,24%. Persentase tersebut berbanding jauh jika dibandingkan dengan pengangguran lulusan SMA sebanyak 9,55% pada tahun 2014. Menurut Badan Pusat Statistik, angka pengangguran di Indonesia meningkat sebesar 320.000 jiwa pada Agustus 2015 yaitu sekitar 12,65%.

Kurangnya lulusan SMK yang terserap pada lapangan kerja salah satunya disebabkan oleh kompetensi lulusan SMK yang tidak sesuai dengan kebutuhan di lapangan kerja. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Hidayati (2015) mengenai kompetensi lulusan SMK, “Perusahaan dan sekolah hendaknya bekerja sama dalam menentukan standar nilai kompetensi yang dibutuhkan.” Dengan kata lain, masyarakat sangat berperan penting dalam membantu menentukan kompetensi yang harus dimiliki di SMK sehingga lulusannya dapat diterima pada lingkungan kerja yang sesuai dengan program keahliannya. Menurut Adiguzel dan Cardak (2009, hlm. 61) “terdapat empat isu-isu bermasalah, ini adalah: rendahnya kualitas pendidikan, tidak memadainya pendidikan berbasis industri, daerah terbatas spesialisasi, dan lingkungan yang buruk dan peluang yang tidak memadai.” Namun pendapat lain diungkapkan oleh Waras Kamdi (dalam Surya Malang, 2017), “Pekerjaan baru yang bermunculan lebih memerlukan kapabilitas seseorang yang ditandai kemampuan general, seperti berpikir logis, berpikir analitis, dan sejenisnya, yang lebih dimiliki lulusan SMA.” Lonjakan lulusan SMK yang masuk pada dunia kerja menjadi penyebab lain. Lonjakan ini karena kebijakan perluasan kesempatan memperoleh pendidikan di SMK melalui program pembalikan yang dulunya 70% SMA menjadi 70% SMK.

Salah satu pendidikan kejuruan yang ada di Indonesia ialah Program Studi Keahlian Teknologi Komputer dan Informatika (TKI). TKI termasuk dalam Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dalam Program Studi Keahlian TKI terdapat beberapa Program Keahlian yang diantaranya ialah Program Keahlian Multimedia dan Program Keahlian Animasi. Program Keahlian Multimedia sering digunakan pada dunia hiburan, *game* hingga dunia pendidikan. Pada Program Keahlian Multimedia siswa dituntut untuk memiliki berbagai macam kompetensi dalam menggunakan alat-alat Multimedia maupun dalam penggunaan aplikasi-aplikasi pendukung dalam pembuatan produk. Sedangkan pada Program Keahlian Animasi siswa diharapkan dapat menjadi animator, yakni pembuat film animasi.

Setiap kegiatan pembelajaran selalu diiringi dengan penilaian untuk mengetahui kemampuan yang diperoleh oleh siswa. Pada sekolah menengah

kejuruan, penilaian tidak hanya diukur dari kemampuan pengetahuan siswa saja, melainkan penilaian utama dalam pendidikan kejuruan terutama pada Program Keahlian Multimedia dan Program Keahlian Animasi ialah dengan menilai kompetensi yang telah dimiliki oleh siswa. Pada dasarnya penilaian kompetensi dilakukan sebagai syarat kenaikan kelas maupun syarat kelulusan siswa. Penilaian kompetensi ini biasa disebut dengan ujian kompetensi.

Ujian kompetensi yang dilakukan pada Program Keahlian Multimedia dan Program Keahlian Animasi menuntut siswa untuk membuat sebuah produk sesuai dengan kompetensi yang sudah mereka miliki pada saat kegiatan pembelajaran. Produk-produk yang dihasilkan pun beraneka ragam mulai dari film, CD interaktif, website, film animasi hingga *motion graphic*. Dengan begitu, diharapkan siswa mampu mempresentasikan produk buaatannya untuk dapat digunakan di masyarakat dan memiliki nilai jual.

Hasil pengamatan peneliti di lapangan yaitu di SMK Pasundan 3 Bandung, siswa tidak percaya diri untuk mempresentasikan produk-produk buaatannya. Produk yang dihasilkannya pun masih tidak sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan pada lapangan kerja. Terjadinya hal tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor termasuk faktor motivasi siswa dalam pembuatan produk yang ditandai dengan tidak adanya kemauan siswa untuk membuat suatu produk sesegera mungkin. Masih terdapat siswa yang tidak memiliki kemampuan dalam perencanaan waktu sehingga pada saat membuat produk siswa tidak dapat memprediksi waktu yang dibutuhkan dalam membuat produk tersebut. Hal ini diungkapkan oleh Louis (dalam Oliva dan Gordon, 2013, hlm. 179) bahwa seorang siswa harus memiliki kecerdasan emosional salah satunya dalam hal mengenali kebutuhan akan waktu senggang, memiliki tujuan, mengembangkan perencanaan karir dan kreativitas. Hal lain yang mempengaruhi kualitas produk siswa ialah kurangnya kemampuan guru dalam menilai hasil produk siswa sehingga produk tersebut tidak sesuai dengan apa yang dibutuhkan pada lapangan kerja. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Retnawati dan Nugraha (2016, hlm. 48) yang menyatakan,

dalam pelaksanaan penilaian Kurikulum 2013 guru belum sepenuhnya memahami sistem penilaian. Kesulitan guru juga ditemukan di pengembangan instrumen sikap, melaksanakan penilaian otentik, merumuskan indikator, merancang rubrik penilaian untuk keterampilan, dan mengumpulkan skor dari beberapa teknik pengukuran. Selain itu, guru tidak bisa menemukan aplikasi layak untuk menggambarkan prestasi belajar siswa.

Menurut Idealu (2013, hlm. 431), “jaminan mutu dalam pendidikan kejuruan harus dicapai dalam pembelajaran sehingga ada kebutuhan untuk langkah-langkah mendesak yang harus diambil terhadap reformasi program.” Dengan begitu, evaluasi terhadap kegiatan ujian kompetensi siswa perlu diadakan sehingga siswa mempunyai persiapan dalam merancang produknya.

Dalam beberapa studi salah satunya menurut Mart (2011), “motivasi penting karena sangat memberikan kontribusi untuk pencapaian. Guru harus yakin bahwa siswa mereka termotivasi untuk mengembangkan hasil yang positif”. Lemahnya motivasi siswa akan mempengaruhi semua aspek pendidikan terutama dalam kegiatan pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Lebih lanjut menurut Fuller (2012, hlm. 87), “siswa penting untuk memahami motivasi mereka dalam pendidikan kejuruan ditingkat pertama agar memiliki informasi karir yang baik dan bimbingan.”

Untuk meningkatkan kompetensi dan motivasi siswa dalam pembuatan produk untuk mengikuti ujian kompetensi, diperlukan implementasi kurikulum dalam bidang kejuruan yang inovatif sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga siswa memiliki kompetensi yang memadai dalam menunjang kebutuhan di lapangan kerja.

Menurut Schunk dkk. (2008, hlm. 4), “.... motivasi mempengaruhi semua aspek pendidikan, yang berkontribusi pada keberhasilan murid di sekolah, maka peningkatan motivasi akademis murid merupakan sebuah tujuan pendidikan yang patut diusahakan”. Dengan begitu, meningkatkan motivasi tidak menuntut kemungkinan dapat meningkatkan kompetensi siswa. Lebih lanjut Schunk dkk (2008, hlm. 7) menyatakan, “motivasi dapat mempengaruhi apa yang kita pelajari, kapan kita belajar, dan bagaimana cara kita belajar.” Dengan begitu, guru harus

dapat memotivasi siswa agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

B. Rumusan Masalah

Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang, terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi kompetensi siswa. Menyadari kondisi tersebut, maka penelitian ini dibatasi agar penelitian ini lebih terarah. Secara umum masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana motivasi siswa Sekolah Menengah Kejuruan Program Studi Keahlian Teknik Komputer dan Informatika dalam membuat produk pada implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi?”

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka masalah umum yang telah dikemukakan diatas dapat dijabarkan secara lebih khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi siswa dalam membuat produk dilihat dari motivasi intrinsik dan ekstrinsik?
2. Bagaimana kompetensi yang dimiliki siswa dalam membuat produk pada siswa Kompetensi Keahlian Multimedia dan siswa Kompetensi Keahlian Animasi?
3. Apakah terdapat pengaruh motivasi siswa dalam membuat produk terhadap kompetensi siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diuraikan atas tujuan umum dan tujuan khusus yang diuraikan sebagai berikut.

1. Tujuan umum

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui motivasi siswa Sekolah Menengah Kejuruan Program Studi Keahlian Teknik Komputer dan Informatika dalam membuat produk pada implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Pendidikan kejuruan memberikan gambaran tentang kompetensi yang harus dimiliki siswa untuk dapat bersaing di dunia kerja.

2. Tujuan khusus

Penelitian ini berusaha mengelaborasi hubungan antara kurikulum berbasis kompetensi terhadap motivasi siswa dalam membuat produk. Data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa kelas XI pada Program Keahlian Multimedia dan Program Keahlian Animasi di Kota Bandung untuk mengetahui:

- a. Motivasi siswa dalam membuat produk dilihat dari motivasi intrinsik dan ekstrinsik.
- b. Kompetensi yang dimiliki siswa dalam membuat produk pada siswa Program Keahlian Multimedia dan siswa Program Keahlian Animasi.
- c. Pengaruh motivasi siswa dalam membuat produk terhadap kompetensi siswa.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam bidang kejuruan dapat memberikan gambaran bagaimana meningkatkan kompetensi dan motivasi siswa terutama pada Program Keahlian Multimedia dan Program Keahlian Animasi sehingga produk yang dihasilkan oleh siswa memiliki nilai jual di masyarakat dan lulusannya mampu bersaing dalam dunia kerja.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: sebagai masukan untuk dapat membuat siswa lebih percaya diri dan termotivasi selama kegiatan pembelajaran maupun dalam kegiatan membuat produk. Sehingga siswa tidak akan menjadi pasif dan dapat mengembangkan materi yang diberikan oleh guru. Produk-produk yang dihasilkan siswa pun akan lebih baik lagi dikarenakan kepercayaan diri dan kepuasan yang dimiliki oleh siswa.
- b. Bagi sekolah: sebagai bahan masukan sekolah dalam upaya untuk meningkatkan kompetensi siswanya, terutama dalam produk Multimedia dan produk Animasi.

- c. Bagi peneliti lain: sebagai masukan dalam penelitian yang relevan terutama dalam mengembangkan Kurikulum Berbasis Kompetensi di SMK pada Program Keahlian Multimedia dan Program Keahlian Animasi.

E. Definisi Operasional

Penelitian ini memiliki beberapa istilah yang berhubungan dengan judul penelitian. Untuk menghindari kesalahfahaman dalam menafsirkan kata-kata, maka peneliti mendeskripsikan istilah tersebut sebagai berikut.

1. Motivasi

Menurut Baihaqi (2007, hlm. 141), motivasi merupakan suatu keadaan internal ataupun eksternal yang menimbulkan, mengarahkan, dan memperkuat perilaku.” Oleh karena itu di sekolah, motivasi sangat erat hubungannya dengan perilaku siswa pada saat proses belajar.

2. Sekolah Menengah Kejuruan

Menurut Idealu (2013, hlm. 431), “jaminan mutu dalam pendidikan kejuruan adalah sebuah konsep yang berkaitan dengan kinerja tinggi yang melibatkan kegiatan pendidikan kejuruan seperti mengajar, belajar, infrastruktur, perilaku siswa dan proses seluruh akademik.” Fokus pendidikan kejuruan tidak hanya pada kompetensi siswa, tetapi menyangkut perilaku sikap siswa. Sehingga siswa tidak hanya memiliki kemampuan sesuai dengan bidang kejuruannya saja, siswa juga memiliki sikap kerja yang baik.

3. Program Studi Keahlian Teknik Komputer dan Informatika

Program Studi Keahlian Teknik Komputer dan Informatika (TKI) memiliki tujuan lain yaitu untuk mencetak SDM yang profesional di bidang Informatika dan Teknologi Informasi. Fokus penelitian ini akan membahas mengenai Program Keahlian Multimedia dan Program Keahlian Animasi yang ada dalam Program Studi Keahlian TKI.

4. Produk

Produk yang dihasilkan sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa sesuai dengan Program Keahliannya. Produk pada Program Keahlian

Multimedia dapat berupa *website*, CD pembelajaran, *motion graphic*, film pendek, iklan layanan masyarakat, dan lain sebagainya yang termasuk dalam industri hiburan dan *games*. Sedangkan, Program Keahlian Animasi menghasilkan produk berupa film animasi 2D/3D, *games*, dan lain sebagainya.